


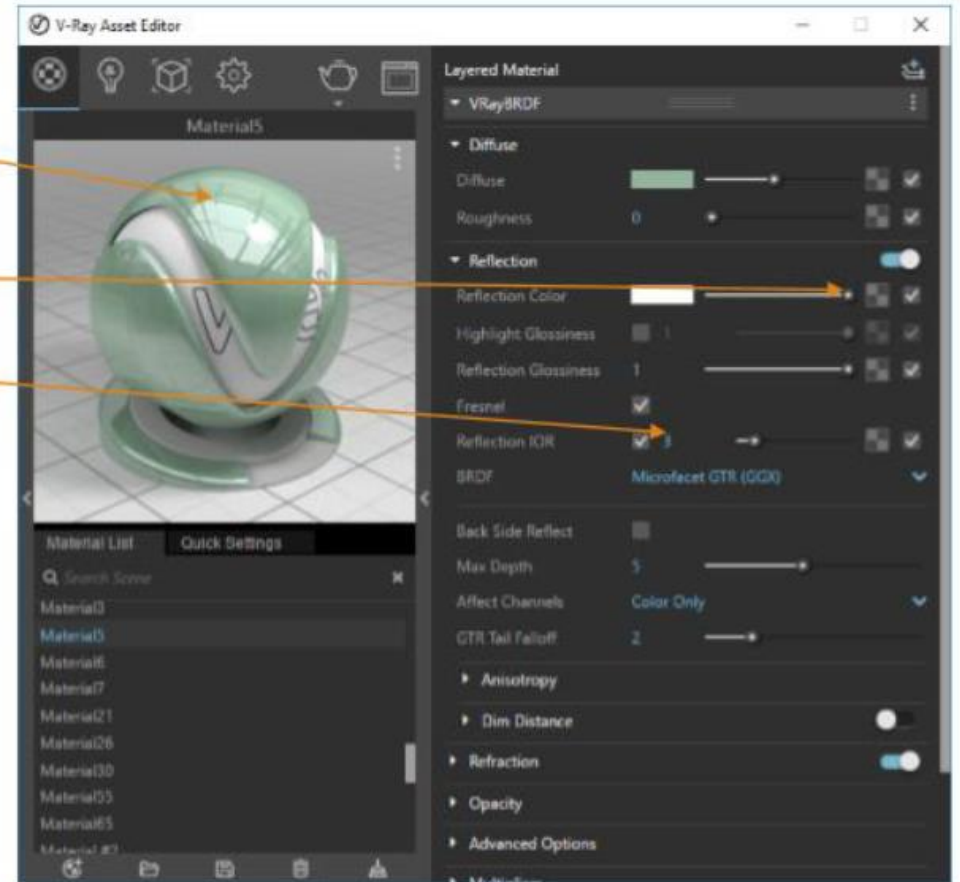
Lev Up

MOD 06 | AULA 03 – MATERIAIS COM TEXTURAS


LEV DESIGN

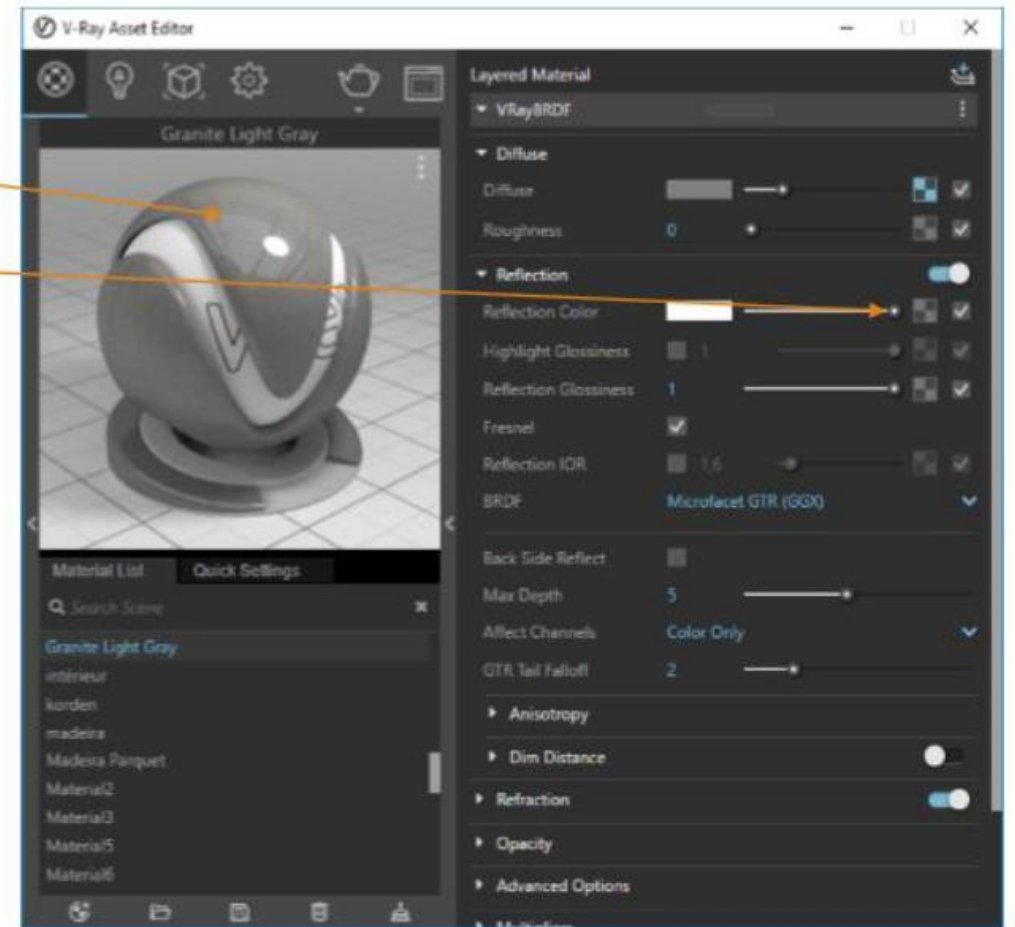
PINTURA + REFLEXIVA (GELADEIRA)

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection
4. Habilite o Lock Fresnel IOR e coloque o valor de 3




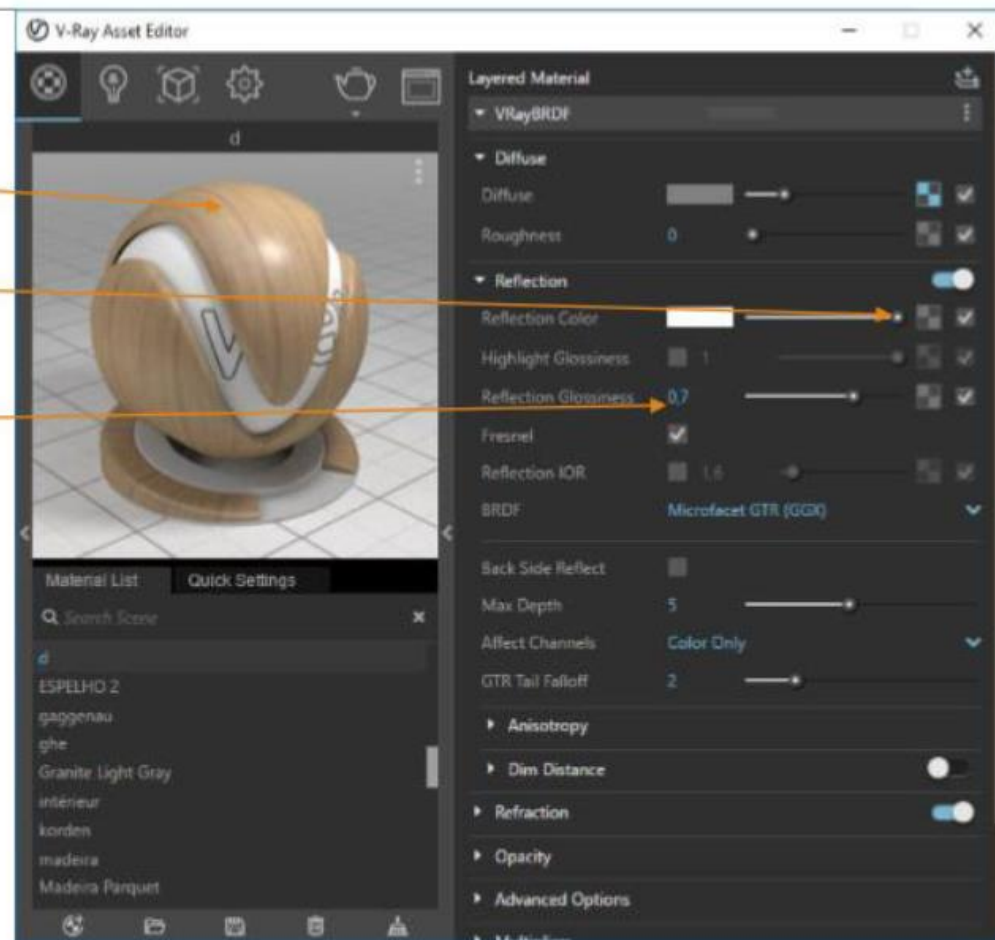
GRANITO- TEXTURA COM BRILHO

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection




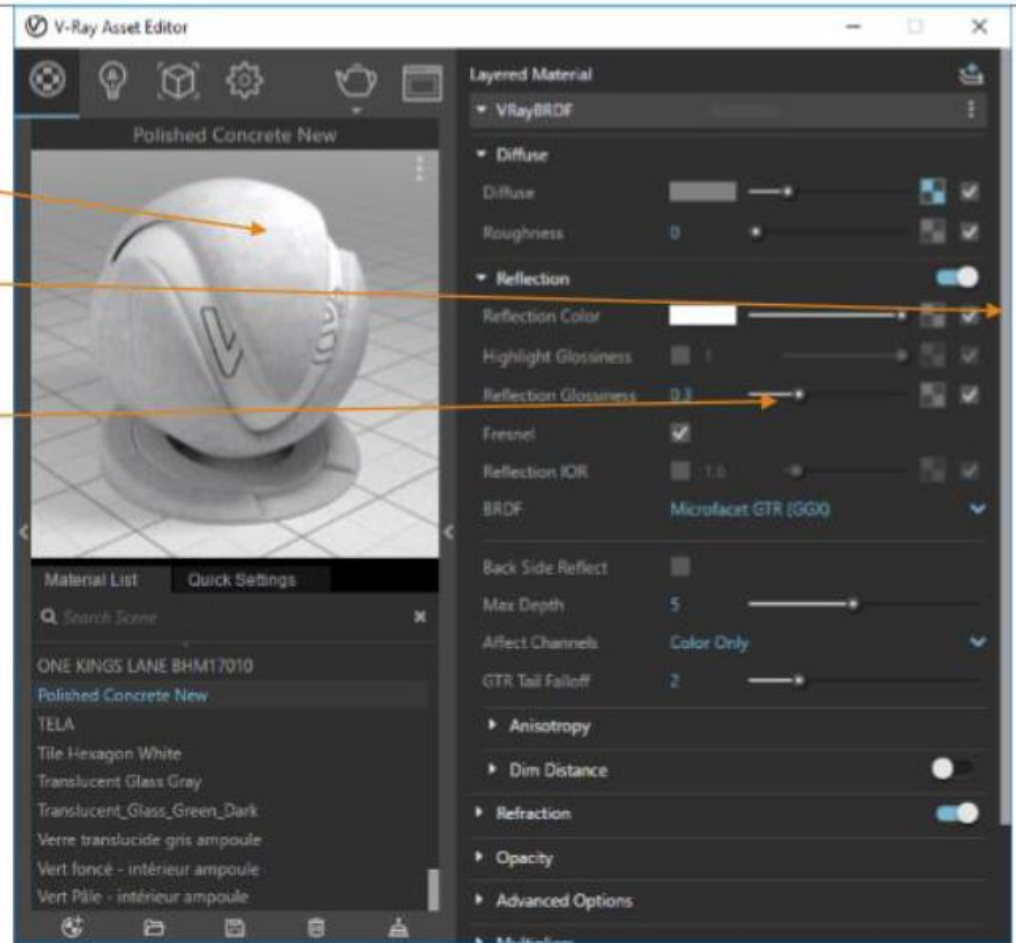
MADEIRA – TEXTURA COM BRILHO FOSCO

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection
4. Mude o Reflection Glossiness para 0,7




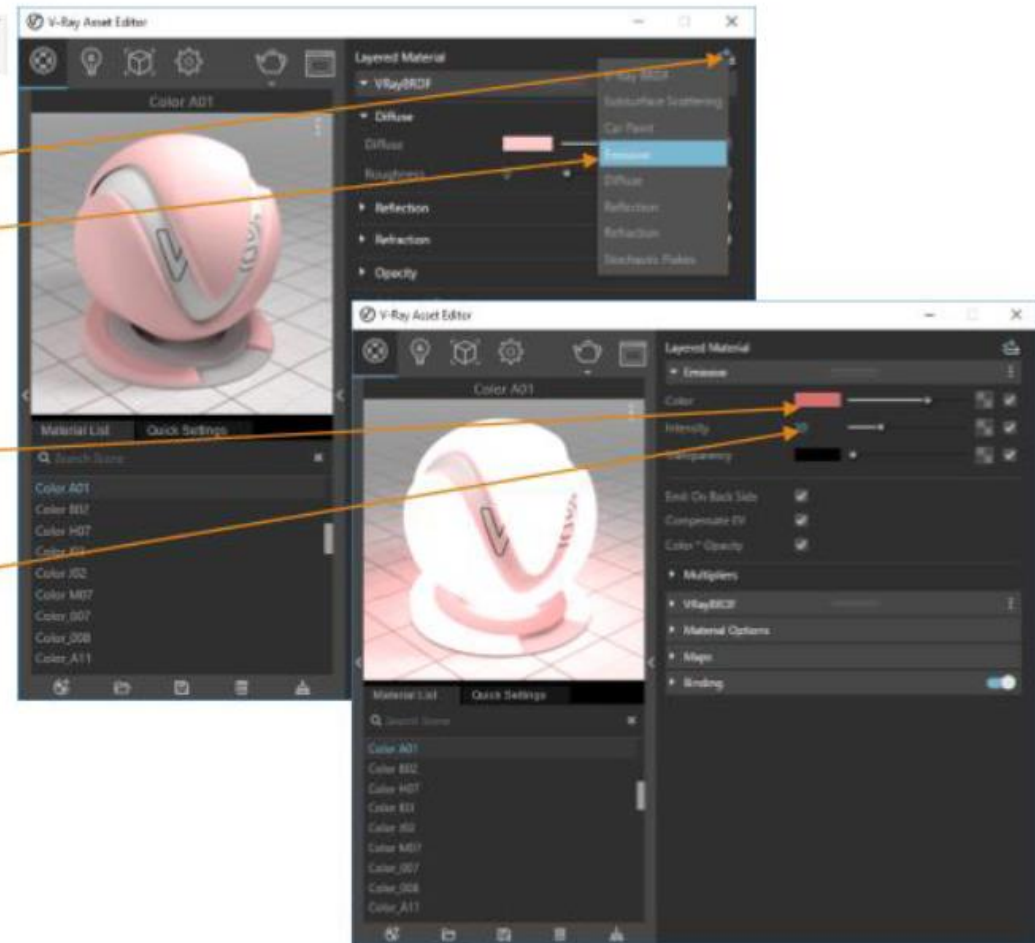
PAREDE- TEXTURA COM BRILHO MUITO FOSCO

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection
4. Mude o Reflection Glossiness para 0,3




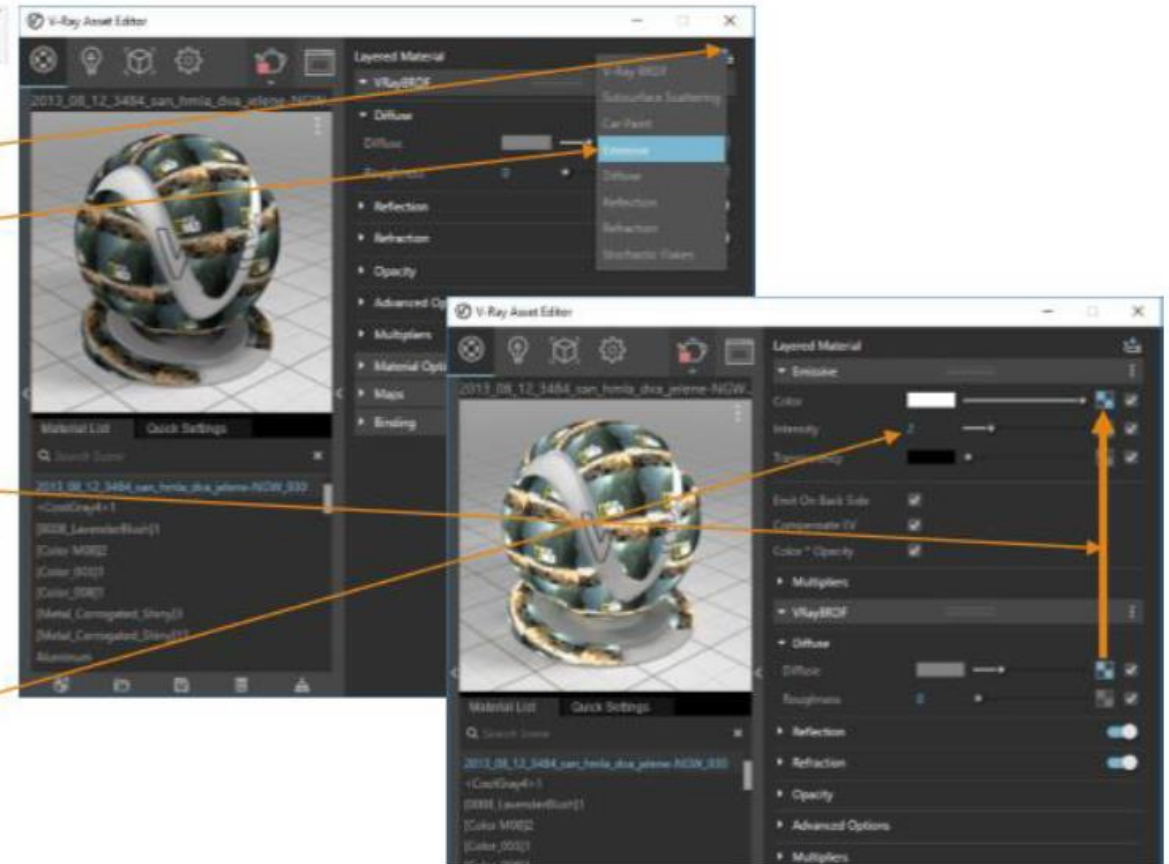
LUZ EMISSIVA

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Clique no ícone lateral com sinal de + e coloque um layer "Emissive"
4. Regule a cor do seu Neon (dica, coloque um tom mais de cor mais forte do que o real, quando a luz acende tende a diminuir a força da cor)
5. Aumente a intensidade da luz para 10

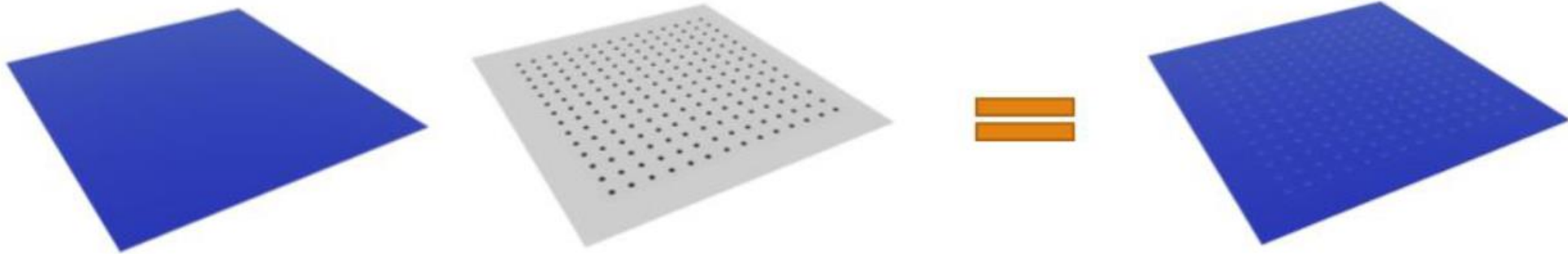


LUZ EMISSIVA - TV

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Clique no ícone lateral com sinal de + e coloque um layer "Emissive"
4. Clique e arraste a imagem que está nos Quadrinhos da aba Difuse, no Layer difuse, para cima no Color do layer "Emissive"
Dessa forma o v-ray vai ler que vc quer colocar "luz" naquela imagem.
5. Controle a intensidade da luz da tv em Intensity 2




RELEVO NA TEXTURA = BUMP

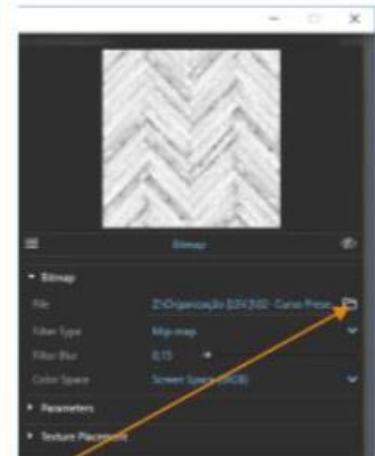
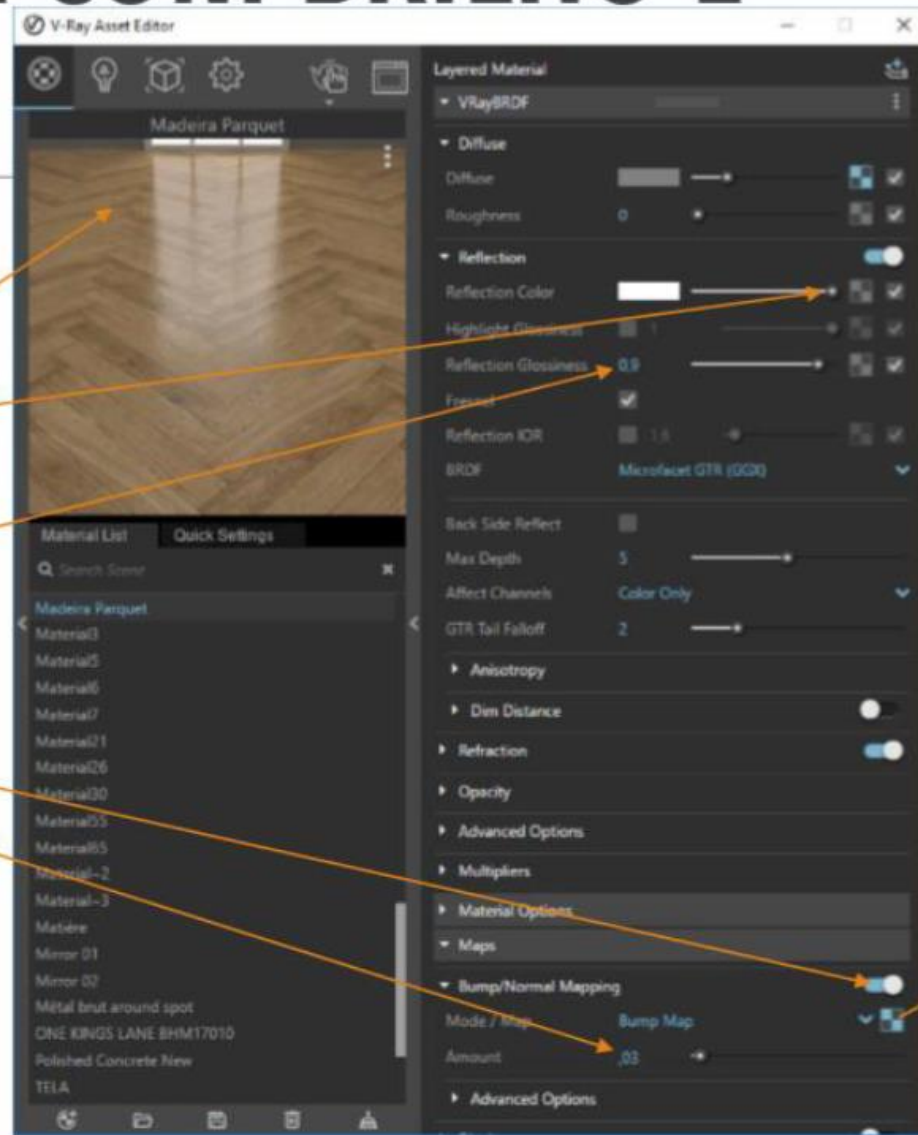


Pontos pretos na imagem
vão deixar em baixo relevo




MADEIRA – TEXTURA COM BRILHO E RELEVO

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection
4. Mude o Reflection Glossiness para 0,9
5. Coloque o mapa de bump
6. Configure a Intensidade (amount) para 0,03



PASTILHA – TEXTURA COM BRILHO E RELEVO

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection
4. Mude o Reflection Glossiness para 0,9
5. Coloque o IOR em 2
6. Coloque o mapa de bump
7. Configure a Intensidade (amount) para 2

